

Damit ihr nachschauen könnt, wo die im Spiel vorkommenden Orte liegen, sind sie hier alle in die Karte eingetragen.

Komm mit durch Deutschland!



Komm mit durch Deutschland!

für 2 - 5 Spieler ab 7 Jahren



Ziel des Spiels

Komm mit durch Deutschland! Fridolin läuft kreuz und quer durch Deutschland - und ihr versucht, aus den aufgedeckten Karten die Orte herauszufinden, die möglichst nah bei ihm sind. So könnt ihr mit eurem Wertungsstein auf der Zählleiste schnell vorwärtsziehen. Doch keine Angst: Wenn ihr hierbei kein glückliches Händchen habt, könnt ihr bei den Fragen punkten!

Hinweis für die Eltern

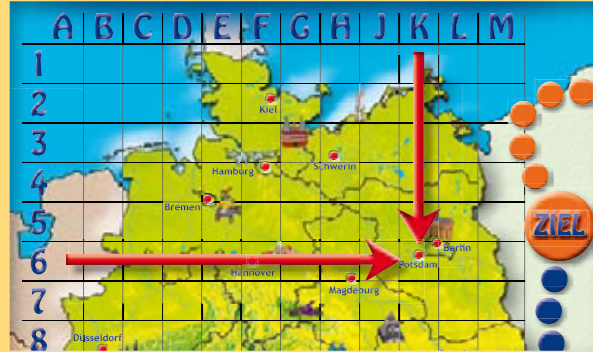
Das Spiel wendet sich an Kinder ab 7 Jahren. Es beschränkt sich deshalb bewusst auf wenige, ausgewählte Informationen über Deutschland, die für Kinder ab diesem Alter relevant sind. Die Wiederholung erleichtert das spielerische Lernen dieser Fakten. Es wurde eine bestimmte Anzahl von Städten und Sehenswürdigkeiten ausgewählt; diese Auswahl erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Die Rückseiten der Ortskarten enthalten zusätzliche Informationen über die einzelnen Städte und Sehenswürdigkeiten. Sie sind als zusätzliches Angebot und als Sprechansatz für Eltern oder ältere Geschwister beim gemeinsamen Spiel mit den Kindern gedacht.

Vor dem ersten Spiel

Schaut euch den Spielplan gemeinsam an und entscheidet euch für eine Seite:
 ▶ Auf der **Vorderseite** des Spielplans ist die grüne Deutschlandkarte abgebildet, in die ein paar Städte eingezeichnet sind, an denen ihr euch im Spiel orientieren könnt. Dies ist die Seite für das einfachere Spiel.
 ▶ Die bunte **Rückseite** zeigt Deutschland mit den 16 Bundesländern, die in unterschiedlichen Farben dargestellt sind. Die hellgelbe Fläche links unten z. B. ist Baden-Württemberg. Dies ist die Seite für das schwierigere Spiel.

Über jeder Karte liegt ein Gitter, das Deutschland in sogenannte **Planquadrate** einteilt. Planquadrate helfen, einen bestimmten Ort auf einer Karte leichter zu finden und die Position anzugeben. Um beispielsweise Potsdam richtig anzugeben, schaut ihr, wo die Stadt liegt. Dann fahrt ihr von dort mit einem Finger waagrecht nach links über den Spielplan zu den Zahlen, mit einem Finger der anderen Hand fahrt ihr nach oben zu den Buchstaben: Potsdam liegt im Planquadrat K6. Wenn ihr die Koordinaten habt und die Stadt sucht, verfährt ihr umgekehrt: Ihr startet bei der Zahl am linken Rand (z. B. 6) und fahrt mit einem Finger nach rechts sowie mit einem

Finger der anderen Hand von dem Buchstaben oben (z. B. K) nach unten. In dem Planquadrat, in dem sich eure Finger treffen, liegt Potsdam: K6.



Manche Orte und Sehenswürdigkeiten, wie z. B. Berlin oder der Schwarzwald, sind so groß, dass sie sich in mehreren Planquadraten befinden. In diesem Fall werden die Quadrate angegeben, in denen sich die Stadt oder die Sehenswürdigkeit hauptsächlich befindet oder in denen das Zentrum der Region liegt. Berlin liegt z. B. größtenteils in K6 und L6 und noch ein wenig in K5 und L5. Hier werden, weil die größten Teile in K6 und L6 liegen, diese beiden Planquadrate für Berlin angegeben.



WICHTIG

Während des Spiels zählt jeweils das auf der Ortskarte zuerst angegebene Planquadrat, das ist bei Berlin K6.

Spielvorbereitung

► Spielplan

Entscheidet vor dem Spiel, mit welcher **Spielplanseite** ihr spielen wollt: Die leichtere **Vorderseite** ist für Jüngere und nicht so geübte Spieler; die schwierigere **Rückseite** für ältere und geübtere Spieler. Das Spielprinzip ist für beide Seiten gleich. Legt den Spielplan in die Mitte der Spielfläche, sodass ihn alle Spieler gut sehen und erreichen können.

► Spielfiguren und Wertungssteine

Jeder Spieler nimmt sich eine **Spielfigur** und einen **Wertungsstein** in derselben Farbe. Die Spielfigur stellt

ihr vor euch ab. Die Wertungssteine kommen auf das große orangefarbene Startfeld mit der Zahl, die der Spieleranzahl entspricht: Bei drei Spielern legt ihr eure Wertungssteine auf das Feld mit der Zahl 3. Übrige Spielfiguren und Wertungssteine kommen zurück in die Schachtel.

► Fridolin, die weiße Spielfigur

Der jüngste Spieler stellt **Fridolin** in ein beliebiges Planquadrat auf dem Spielplan.

► Ortskarten

Wenn ihr mit der **Vorderseite des Spielplans** spielt, sortiert ihr die 16 gelben Ortskarten aus und legt sie zurück in die Schachtel.

Spielt ihr mit der **Rückseite des Spielplans**, nehmt ihr alle 88 Ortskarten.

Die Ortskarten werden gemischt und mit dem Foto sowie der Ortsbezeichnung nach oben als Stapel neben den Spielplan gelegt. **Achtet darauf, dass ihr die Kartenrückseiten nicht sehen könnt!**

► Fragekarten

Wenn ihr mit der **Vorderseite des Spielplans** spielt, sortiert ihr die 12 gelben Fragekarten aus und legt sie in die Schachtel zurück.

Spielt ihr mit der **Rückseite des Spielplans**, nehmt ihr alle 52 Fragekarten.

Die **Fragekarten** werden ebenfalls gut gemischt und mit der **Frageseite** nach oben als Stapel neben die Ortskarten gelegt.

Das Spiel beginnt

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Ein Spiel geht über mehrere Runden. Der jüngste Spieler beginnt und ist Startspieler in der ersten Runde. Er nimmt sich den Würfel und legt ihn vor sich ab.

TIPP

Anhand des Würfels könnt ihr in jeder Runde erkennen, welcher Spieler gerade Startspieler ist.

Jede Runde besteht aus einer Aktion für den Startspieler und vier Aktionen für alle Spieler.

Aktion für den Startspieler

Fridolin ziehen und Karten auslegen

Der Startspieler würfelt und bewegt Fridolin um die gewürfelte Zahl auf der Deutschlandkarte. Jedes Planquadrat zählt dabei als ein Schritt. Es darf waagrecht und senkrecht gezogen werden, nicht diagonal. Die Figur darf beim Ziehen die Richtung ändern. Steht Fridolin in dem neuen Planquadrat, zieht der Startspieler Karten von dem Stapel mit den Ortskarten – und zwar eine Karte mehr, als Spieler mitspielen.

HINWEIS

Achtet darauf, dass ihr dabei die Kartenrückseiten nicht sehen könnt!

Vier Aktionen für alle Spieler

1. Karte auswählen
2. Figur platzieren
3. Bonus-Frage
4. Wertung



1. Karte auswählen

Nun schauen alle Spieler, welche Orte auf den Karten stehen. Beginnend mit dem Startspieler entscheidet sich jeder Spieler für eine Ortskarte, von der er denkt oder annimmt, dass der angegebene Ort sich möglichst nah an Fridolin auf dem Spielplan befindet. Er nimmt sich die entsprechende Ortskarte und legt sie vor sich ab. Dies geht reihum im Uhrzeigersinn so weiter, bis als Letzter der Spieler rechts vom Startspieler eine Karte nimmt. Die übrige Karte kommt unter den Stapel.

Beispiel: Fridolin befindet sich im Planquadrat H11. Es liegen die Ortskarten Augsburg, Wolfsburg, Schloss Sanssouci und Aachener Dom aus.

- Lena ist Startspielerin, wählt als Erste aus und entscheidet sich für Augsburg.
- Tim, ihr linker Nachbar, wählt als Nächster aus und entscheidet sich für Wolfsburg.
- Jannick wählt in dieser Runde als Letzter und entscheidet sich für Schloss Sanssouci.
- Die Ortskarte mit dem Aachener Dom bleibt übrig und wird unter den Stapel gelegt.

2. Figur platzieren

Alle Spieler drehen nun ihre Ortskarte um und schauen, in welchem Planquadrat auf dem Spielplan sich der Ort befindet. Beginnend mit dem Startspieler stellt jeder Spieler seine Spielfigur in das entsprechende Planquadrat.



Beispiel:

- Lena platziert ihre rote Spielfigur im Planquadrat G14, in dem sich Augsburg befindet.
- Tim platziert seine blaue Spielfigur im Planquadrat G6, in dem sich Wolfsburg befindet.
- Jannick platziert seine gelbe Spielfigur im Planquadrat K6, in dem sich Schloss Sanssouci befindet.



TIPP

Denkt daran, dass auf manchen Karten zwei Planquadrate stehen können, weil dieser Ort sich über mehrere Quadrate erstreckt. Hier schaut ihr, welches Planquadrat als Erstes genannt wird, und stellt eure Figur auf dieses Feld. Bei Berlin z. B. sind K6/L6 angegeben, hier stellt ihr die Spielfigur auf K6.

Wer jetzt ganz nah an Fridolin dran ist, kann sich freuen ...

3. Bonus-Frage

... aber hat er sich vielleicht zu früh gefreut? Die dritte Aktion wird von dem Spieler ausgeführt, der in dieser Runde **als Letzter eine Ortskarte genommen hat**. Im Beispiel oben ist dies Jannick. Dieser Spieler nimmt die oberste Fragekarte, liest die Frage laut vor und gibt laut eine Antwort. Danach schaut er sich **geheim** die Antwort an.

► Ist die Antwort richtig?

Dann dreht der Spieler die Karte um und zeigt den Mitspielern die richtige Antwort. Die Fragekarte wird unter den Stapel gelegt. Falls der Spieler mit seiner Spielfigur am nächsten an Fridolin dran ist, darf er seinen Wertungsstein um ein Feld auf der Zählleiste nach vorne ziehen. Anschließend darf er seine Spielfigur um bis zu 5 Planquadrate senkrecht oder waagrecht ziehen – so nah wie möglich an Fridolin heran. Der Spieler darf beim Ziehen seiner Spielfigur die Richtung ändern.

► Ist die Antwort falsch?

Dann darf der Spieler die Lösung nicht verraten und gibt die Karte **GEGEN** den Uhrzeigersinn, also an seinen rechten Mitspieler, weiter. **Achtet immer darauf, dass die Rückseite mit der Antwort nicht zu sehen ist!** Der Mitspieler hat nun die Chance, die Frage richtig zu beantworten. Schafft er das nicht, gibt er die Karte an seinen rechten Mitspieler weiter. Auf diese Weise kann die Fragekarte wieder bis zum Startspieler gelangen. Kann auch dieser die Frage nicht beantworten, legt ihr die Fragekarte zurück unter den Stapel. Sagt er die richtige Antwort, darf er 5 Planquadrate senkrecht oder waagrecht in Richtung Fridolin ziehen.

4. Wertung

Der Spieler, dessen Spielfigur sich nun am nächsten an Fridolin befindet, darf seinen Wertungsstein um so viele Felder auf der Zählleiste nach vorne ziehen, wie Spieler mitspielen.

Die anderen Spieler erhalten entsprechend ihrem Abstand zu Fridolin je einen Punkt weniger. Sind zwei oder mehrere Spieler gleich weit von Fridolin entfernt, dürfen sie die höhere Punktzahl ziehen.



Bei der Bestimmung der Entfernung von Fridolin darf nur senkrecht oder waagrecht, nicht aber diagonal gezählt werden.



Beispiel: Tim, Lena und Jannick spielen zu dritt.

► Die Spielfigur von Jannick befindet sich, weil er die Bonus-Frage richtig beantwortet hat, am nächsten an Fridolin (zwei Felder entfernt). Er zieht seinen Wertungsstein so viele Felder weiter, wie Spieler mitspielen – d. h. um drei Felder auf der Zählleiste nach vorne.

Im Spiel zu zweit würde Jannick zwei Felder nach vorne ziehen, bei vier Spielern vier Felder und bei fünf Spielern fünf Felder.

► Die Spielfigur von Lena befindet sich am zweitnächsten an Fridolin (vier Felder entfernt). Sie zieht ihren Wertungsstein um zwei Felder auf der Zählleiste nach vorne.

► Die Spielfigur von Tim ist am weitesten von Fridolin entfernt (sechs Felder). Er zieht seinen Wertungsstein um ein Feld auf der Zählleiste nach vorne.

Wäre die Figur von Tim genauso weit entfernt von Fridolin wie die von Lena, würden beide jeweils zwei Felder auf der Zählleiste nach vorne ziehen.

HINWEIS

Durfte ein Spieler seinen Wertungsstein bereits um ein Feld nach vorne ziehen, weil er die Bonus-Frage richtig beantwortet hat und dann am nächsten an Fridolin stand, so darf er seinen Wertungsstein nun erneut ziehen.

Nach der Wertung ist die Runde beendet. Die verwendeten Ortskarten werden unter den Stapel gelegt.

Beginn einer neuen Runde

Der Spieler links neben dem Startspieler übernimmt nun die Startspieler-Rolle und legt den Würfel vor sich ab. Es wird, beginnend mit der Aktion des Startspielers, weitergespielt wie oben beschrieben.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seinen Wertungsstein auf oder über das Zielfeld auf der Zählleiste zieht. Die aktuelle Wertung der Runde wird noch für alle Spieler beendet. Der Spieler, dessen Wertungsstein am Ende der letzten Wertung auf der Zählleiste am weitesten vorne liegt, ist Sieger und gewinnt das Spiel!

Spielidee: Günter Burkhardt
Gestaltung: SENSIT Communication GmbH, München
Entwurf Schachteloberseite und Illustrationen: Annette Nora Kara, www.anoka.de
Illustration Deutschlandkarte: Karin Helmreich
Texte: Julia Coschurba, Maren Gieseckig
Fotorecherche: Eva Mokhlis

© 2009 KOSMOS Verlag
 Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
 Tel.: +49 711 2191-0
 Fax: +49 711 2191-199
 www.kosmos.de
 info@kosmos.de

Artikel-Nr.: 698379

Bildnachweis Sehenswürdigkeiten

Aachener Dom: © wikipedia/Aleph), Bayerischer Wald: © fotolia/Rolf Klebsattel, Bodensee: © fotolia/Uwe Bumann, Erzgebirge: © RRF - Fotolia.com, Brocken: © Ulli - Fotolia.com, Eifel: © wikipedia/Martin Schildgen, Elbsandsteingebirge: © wikipedia/Fotoelch, Europapark: © wikipedia/Stefan Scheer, Feldberg: © wikipedia/Flominator, Hagenbeck: © Götz Berlik, Harz: © wikipedia/Hejkal, Hallig Hooge: © Sabine Schmalfluss - Fotolia.com, Helgoland: © Thorsten Link - Fotolia.com, Holiday Park: © wikipedia/Adry, Holstentor: © Jürgen Effner - Fotolia.com, Legoland: © LEGOLAND® Deutschland, Lüneburger Heide: © emer - Fotolia.com, Mainau: © CB94 - Fotolia.com, Mecklenburger Seenplatte/Müritz: © Dirk Schulz - Fotolia.com, Neandertalerfundstelle: © wikipedia/Heiko Tomaszewsk, Neuschwanstein: © martin - Fotolia.com, Ostfriesland: © Anne Katrin Figge - Fotolia.com, Phantasialand: © Phantasialand, Porta Nigra: © wikipedia/Berthold_Werner, Reichstag: © Bernd Kröger - Fotolia.com, Rügen: © R.-Andreas Klein - Fotolia.com, Ruhrgebiet: © ulrich konieczny - Fotolia.com, Sauerland: © Ernst-P. - Fotolia.com, Schloss Sanssouci: © wikipedia/suse, Schwäbische Alb: © Christian Pedant - Fotolia.com, Schwarzwald: © Michael Gerlach - Fotolia.com, Sylt: © Jürgen Werke - Fotolia.com, Ulmer Münster: © XtravaganT - Fotolia.com, Wartburg: © Roman M - Fotolia.com, Zugspitze: © Christa Eder - Fotolia.com

Bildnachweis Städte

Aachen: © R.-Andreas Klein - Fotolia.com, Augsburg: © manfredxy - Fotolia.com, Berlin: © Sliver - Fotolia.com, Bonn: © Heinz Waldukat - Fotolia.com, Bremen: © R.-Andreas Klein - Fotolia.com, Chemnitz: © Andreas Ickelsheimer - Fotolia.com, Cottbus: © wikipedia/Alexandru_giurca, Dresden: © mias - Fotolia.com, Düsseldorf: © Dreadlock - Fotolia.com, Emden: © Otmar Smit - Fotolia.com, Erfurt: © wikipedia/Dannay Busch, Essen: © Caila - Fotolia.com, Flensburg: © FotoFrank - Fotolia.com, Frankfurt/Main: © wikipedia/Nicolas17, Frankfurt/Oder: © Stadt Frankfurt (Oder), Freiburg: © A.Z. - Fotolia.com, Görlitz: © Andrea Seemann - Fotolia.com, Göttingen: © wikipedia/Daniel Schwen, Halle: © Stadt Halle (Saale), Amt für Kommunikation, Datenverarbeitung und Zentrale Dienste, Hamburg: © Harald Bolten - Fotolia.com, Hannover: © BAO-RF - Fotolia.com, Heidelberg: © sano7 - Fotolia.com, Husum: © wikipedia/Thorsten Schramm, Kaiserslautern: © Otto Durst - Fotolia.com, Karlsruhe: © Marc Dietrich - Fotolia.com, Kassel: © wikipedia/Mirromaru, Kiel: © PicMan - Fotolia.com, Köln: © Dreadlock - Fotolia.com, Konstanz: © Chrisli - Fotolia.com, Leipzig: © Fraxx - Fotolia.com, Lübeck: © Guido Miller - Fotolia.com, Magdeburg: © Uwe Graf - Fotolia.com, Mainz: © wikipedia/Wolfgang Pehlemann, Mannheim: © richirik - Fotolia.com, München: © Manfred Steinbach - Fotolia.com, Münster: © Martina Berg - Fotolia.com, Nürnberg: © DeVlce - Fotolia.com, Oberstdorf: © Michael Fritzen - Fotolia.com, Passau: © Hendrik Schwartz - Fotolia.com, Potsdam: © Jürgen Nantke - Fotolia.com, Regensburg: © Bernhard Kaiser - Fotolia.com, Rostock: © Andre Illing - Fotolia.com, Saarbrücken: © Marco Gusenburger - Fotolia.com, Schwerin: © Helgo - Fotolia.com, Stuttgart: © Manfred Bauer - Fotolia.com, Trier: © ToGoPhoto - Fotolia.com, Ulm: © Jürgen Kroder - Fotolia.com, Weimar: © Bernd Kröger - Fotolia.com, Wiesbaden: © Bernd Kröger - Fotolia.com, Wismar: © emerald-photo - Fotolia.com, Wolfsburg: stockxchange/IRONIC, Würzburg: © Jürgen Kroder - Fotolia.com, Zwickau: © wikipedia/André Karwath